PER
C=64
E
C=128

FLOPPY MAGAZINE

Numero 12 - Lire 12.000

CONTIENE DISK CON DUE FACCIATE DI PROGRAMMI

2

FARE UN GIORNALE

- COMPOSIZIONE DEI TESTI
- IMMAGINI (SCEGLI, CREA, MODIFICA)
- IMPAGINAZIONE
- STAMPA
- MENU A FINESTRA

GRUPPO LOGICA 2000

FARE UN GIORNALE

Analisi di mercato prevedono un futuro più che roseo per le applicazioni di Desk Top Publishing. Soprattutto in campo manageriale si è osservata una accresciuta efficacia delle presentazioni quando supportate da grafica adeguata. Anche in questo caso, insomma, va ricordato il noto proverbio secondo il quale un'immagine val più di mille parole. Io mi spingerei ancora poiù avanti: presentare il risultato del proprio lavoro in maniera accattivante, accalappiando l'interesse dei propri interlocutori, è una necessità ormai avvertita ad ogni livello. Così anche il semplice impiegato confida nell'impatto visivo di una buona presentazione grafica per esporre una sua idea al proprio capo e l'alunno precoce sfrutta questa possibilità per impressionare la maestra e gli amici. Se non l'avete ancora fatto, mi rivolgo a quel grande pubblico di adolescenti che si apprestano a superare l'esame di terza media o la maturità, vi consiglio vivamente di fare un pensierino circa la possibilità di presentare in modo superbo la vostra "tesina". Vi assicuro che in questi casi l'abito, almeno un poco, fa il monaco Stesso discorso per i laureandi che sicuramente sanno quanto sia importante impressionare i membri della commissione in quei pochi minuti in cui dovranno esporre il risultato di un anno o più di tesi...

Ma la casalinga stessa, la mamma, può trarre vantaggio da programmi di questo tipo creando giornalini su misura per i propri pargoli (si sa, la percezione visiva è l'elemento dominante durante l'infanzia). Siamo certi di "andare sul sicuro" presentandovi questo programma per l'editoria elettronica: presenta una tale quantità di caratteristiche pregevoli che sicuramente saprà farsi apprezzare anche dai lettori più esigenti.

IL PROGRAMMA

NOTA BENE: è necessario l'uso di un joystick che va inserito nella porta 2. Inoltre formattate un disco vergine: vi servirà come disco di lavoro.

FLOPPY MAGAZINE n. 12/1989

Edizioni LOGICA 2000 - Direzione, amministrazione e redazione: Via Martiri Oscuri, 21 Milano - Reg. al Trib. di Milano n. 152 del 5/3/88 - Distribuzione A.& G. Marco Via Fortezza, 27 Milano - Stampa Aligraf Milano. Hanno collaborato: V. Ripa, S. Currò, G. Rossi, G. Quattrini, E. Campanozzi, A. Onofrio. Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Ufficio Tecnico: telefono (02) 3314868.

FARE UN GIORNALE

Il caricamento avviene dando il comando <LOAD "BOOT",8,1>. Dopo un discreto lasso di tempo (il programma è complesso ed il relativo codice ponderoso) comparirà la schermata principale (figura 1).
Il piano di lavoro è suddiviso in tre aree principali:

1. La barra dei menu: nel disegno è invisibile. Per attivarla bisogna spostare il cursore a croce, azionato dal joystick, sull'ultima riga dello schermo e premere il pulsante di fuoco (fate riferimento alla figura 2). Quando la barra dei menu non è visibile questa riga è utilizzata per informazioni di stato quali il nome del docu-

FIGURA 1

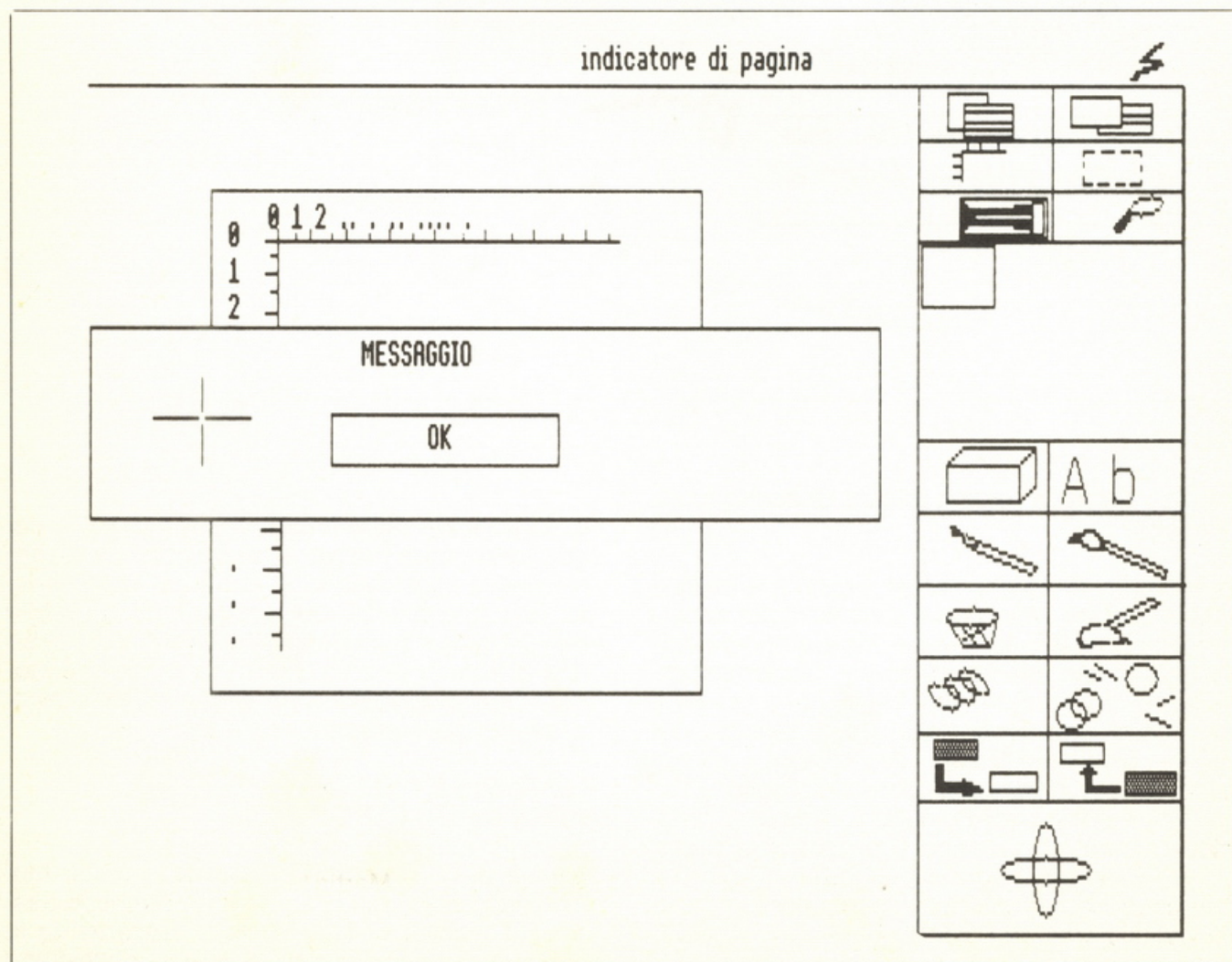
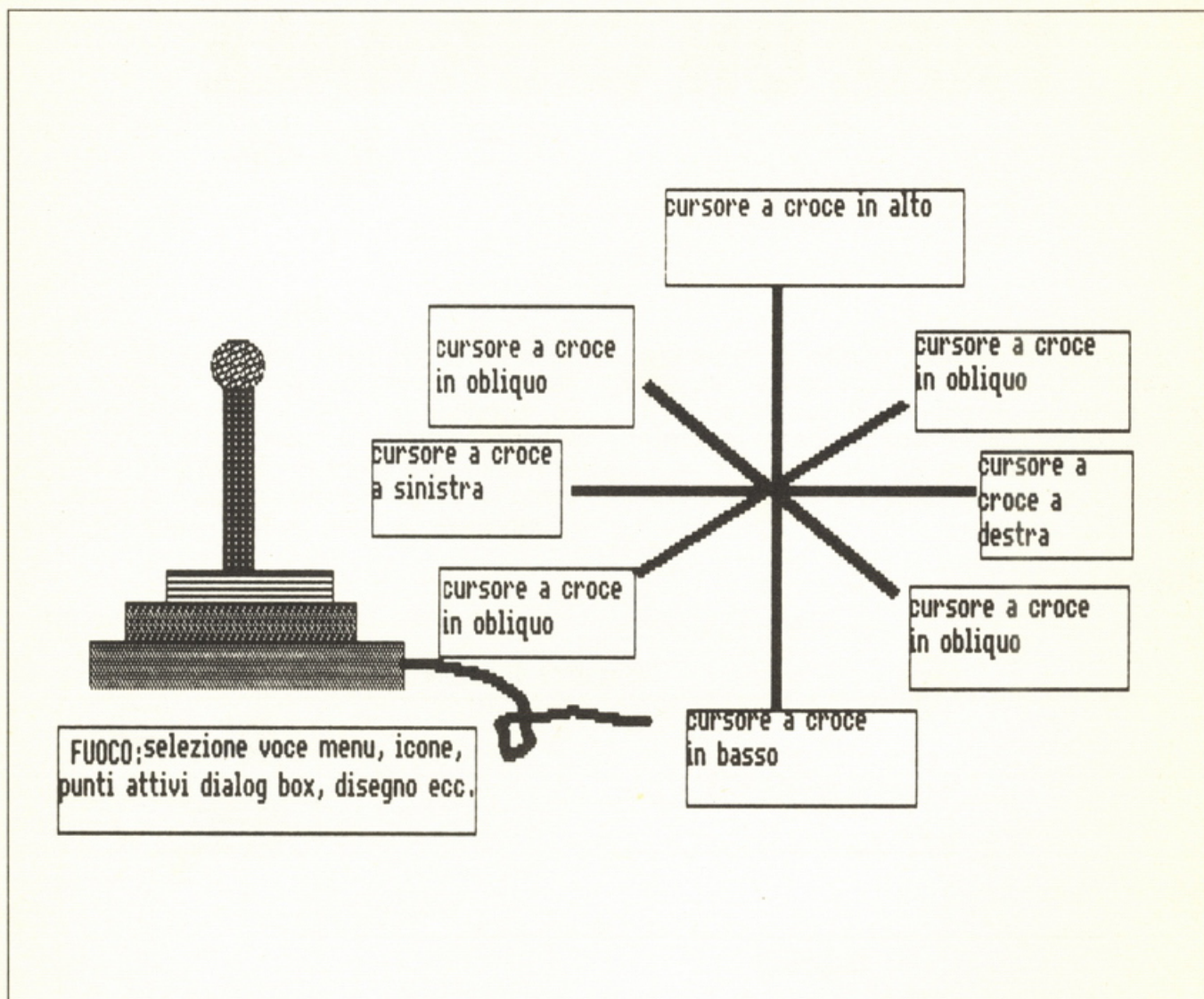



FIGURA 2

mento aperto, la pagina di quel documento attiva, ecc.

2. Il foglio di lavoro vero e proprio: è chiaramente visibile nella parte centrale dello schermo. Rappresenta la pagina correntemente attiva (quella che stiamo editando). Opzionalmente lungo il perimetro del foglio sono presenti dei righelli che rispecchiano le dimensioni del foglio così come fissate. Per default i righelli sono visibili e le dimensioni del foglio 11X8 (pollici: 1 pollice corrisponde a circa due centimetri e mezzo). Quando il programma parte, come mostrato in figura 1, al foglio di lavoro è sovraimposto un dialog box (riquadro utilizzato dal sistema per comunicare con l'utente) con un messaggio che esamineremo tra poco.

3. La striscia delle icone: occupa la parte destra dello schermo ed in essa ogni icona, immaginetta racchiusa in in riquadro, rappresenta una funzionalità del programma attivabile con il joystick (spostando il cursore a croce su una di esse e premendo poi il pulsante di fuoco). Ogni possibilità sarà presa in considerazione dettagliatamente in seguito.

LEARNING BY EXAMPLES
(IMPARANDO PER ESEMPI)

Invece di dare un'arida descrizione delle funzionalità offerte dal programma preferisco usare una tecnica che accorcia drasticamente la curva di apprendimento (il tempo necessario

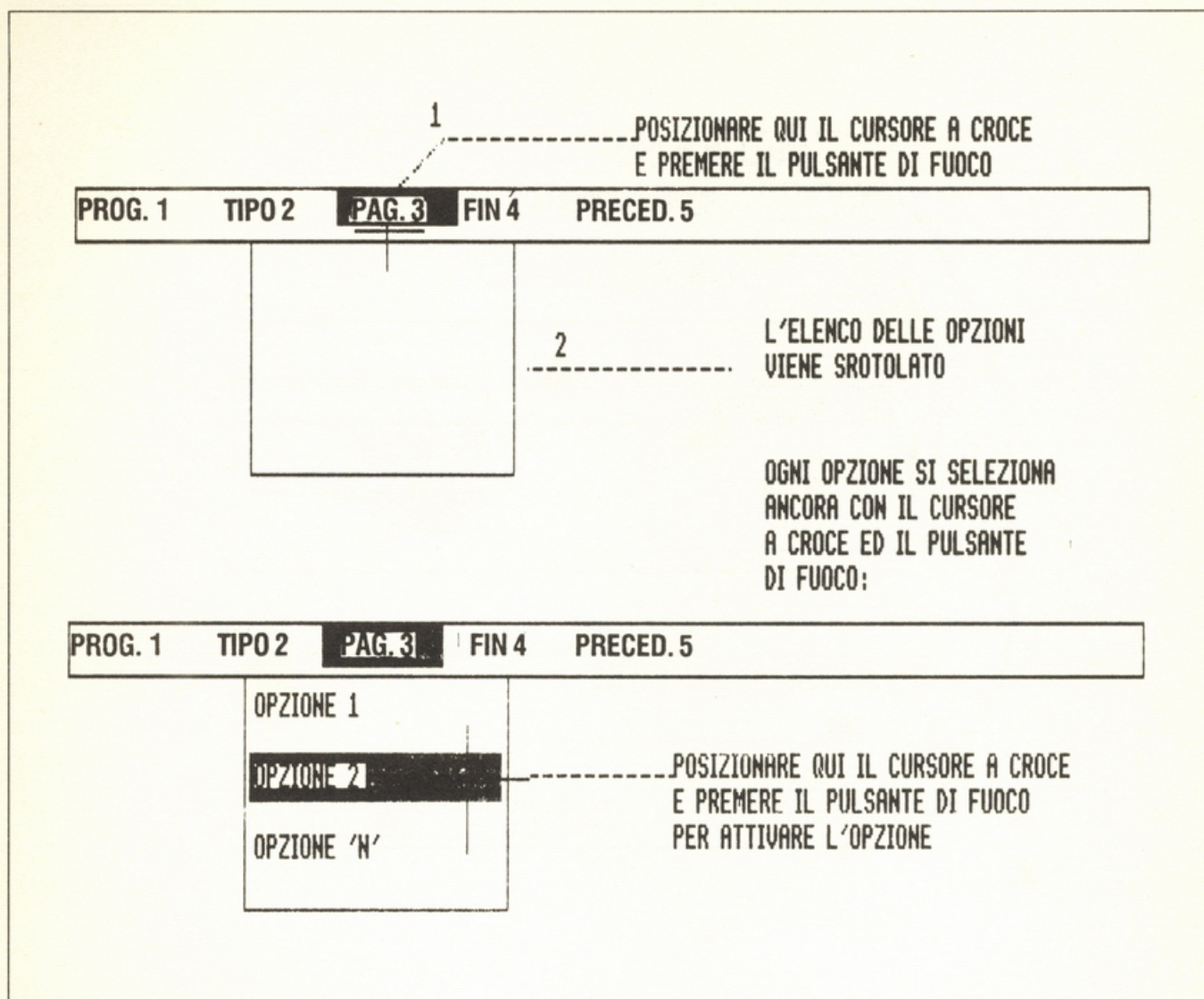



FIGURA 3

all'utente per diventare produttivo). Semplicemente creiamo insieme un "giornalino". Per praticità limitiamo il numero delle pagine a due. Quando il programma viene lanciato chiede con un dialog box l'inserimento di un disco di lavoro. In effetti lo spazio che rimane sul disco del programma è ben poco (ed in ogni caso siete vivamente sconsigliati di pasticciare con l'originale). Inserito quindi un disco di lavoro date l'ok spostando il cursore a croce nel relativo riquadro e premendo il fuoco. Sarete guidati da una serie di dialog box come da figura 3.
Possiamo scegliere tra la creazione di un documento completamente nuovo od il caricamento di uno vecchio. La selezione dell'opzione avviene sempre con il cursore a croce e pulsante di fuoco. Se scegliamo di creare un nuovo documento, un altro dialog box consentirà di specificare il nome che vogliamo assegnargli. Se vogliamo invece caricare un vecchio documento un altro dialog box gestirà la sua selezione dal disco: potremo scorrere una lista dei file e selezionarne uno. Eventualmente con l'opzione "nuovo disco" possiamo chiedere elenchi di file presenti su altri dischetti. In entrambi i casi se sorgono intoppi (il file richiesto non può essere aperto, il disco è protetto o non formattato, ecc.) siamo avvertiti con altri dialog box e potremo riprendere dal punto precedente a quello che ha causato il problema. Nel nostro caso dobbiamo selezionare la creazione di un nuovo documento, che chiameremo "prova". In alto a sinistra, sulla riga

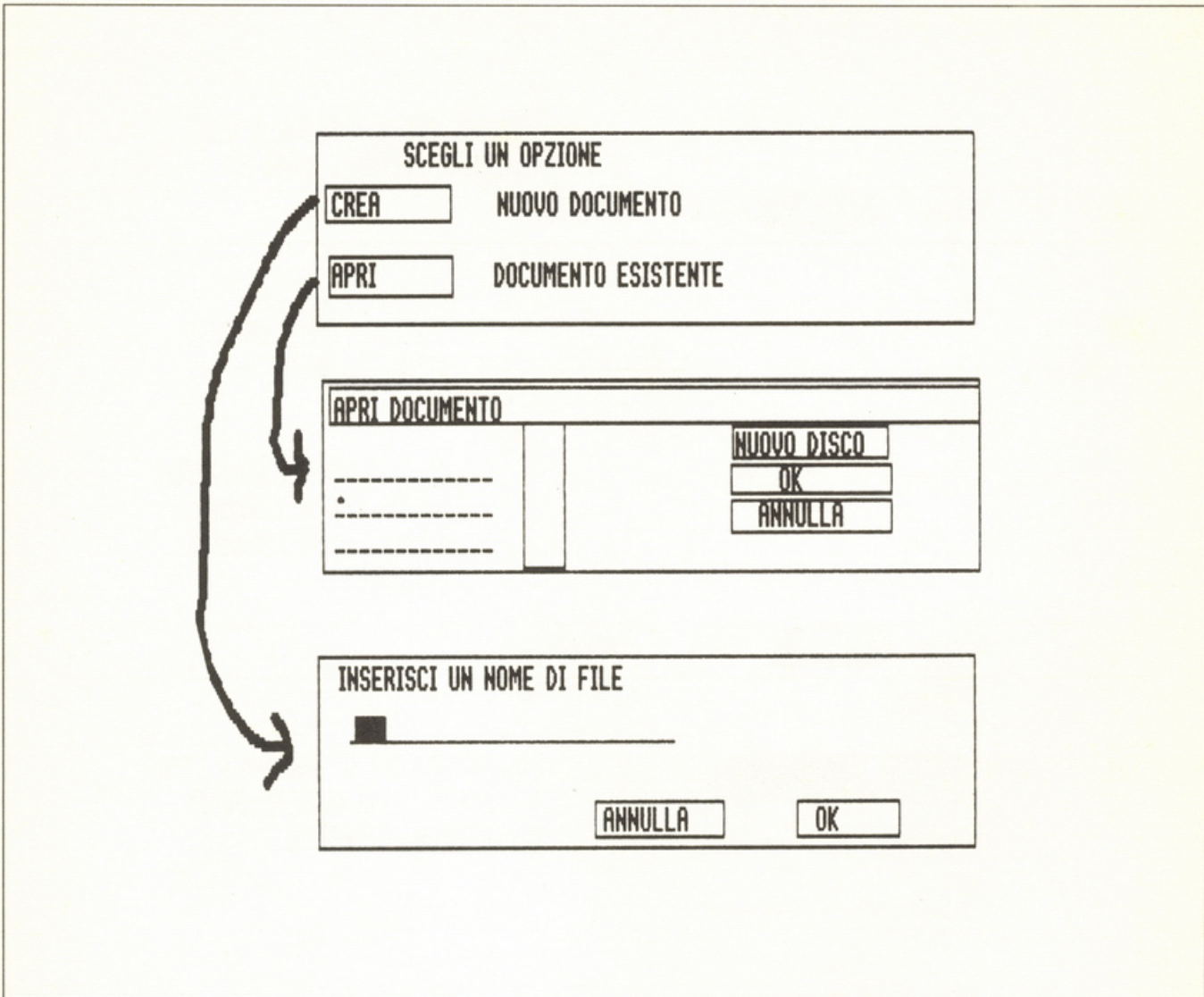



FIGURA 2/bis

menu/stato verrà evidenziato il nome del documento e la pagina, la prima ovviamente. Procedendo logicamente nel nostro progetto dobbiamo stabilire alcune caratteristiche generali delle pagine costituenti il giornalino. Oltre a stabilire delle caratteristiche che varranno per tutte le pagine ci è anche consentito fissare delle caratteristiche "locali" valide cioè solo per le pagine che vogliamo. Ma procediamo con ordine. Per fissare queste ed altre caratteristiche dobbiamo attivare un opzione che si trova sotto la barra dei menu. Spostiamoci allora con il cursore a croce nella prima riga dello schermo e teniamo premuto il pulsante di fuoco. Comparirà la barra dei menu sulla quale ci possiamo spostare avanti e indietro. Noterete come man mano che si arriva in corrispondeza delle voci che costituiscono il menu vengono "srotolate", come delle tendine, le sotto opzioni disponibili. La voce del menu principale che ci interessa ora è la terza. In corrispondenza di questa troviamo un sottomenu costituito da tre voci tutte riguardanti le pagine. La prima voce sarà esaminata in seguito. La terza voce attiva la regolazione di alcune caratteristiche valide per tutte le pagine (figura 4).
Prima di tutto le dimensioni delle pagine. Queste possono essere variate da un minimo di 3X3 ad un massimo di 8X14. Per modificare i valori proposti dobbiamo premere il pulsante di fuoco con il cursore a croce in corrispondenza delle freccette poste vicino alle dimensioni (intuitivamente quella che punta verso

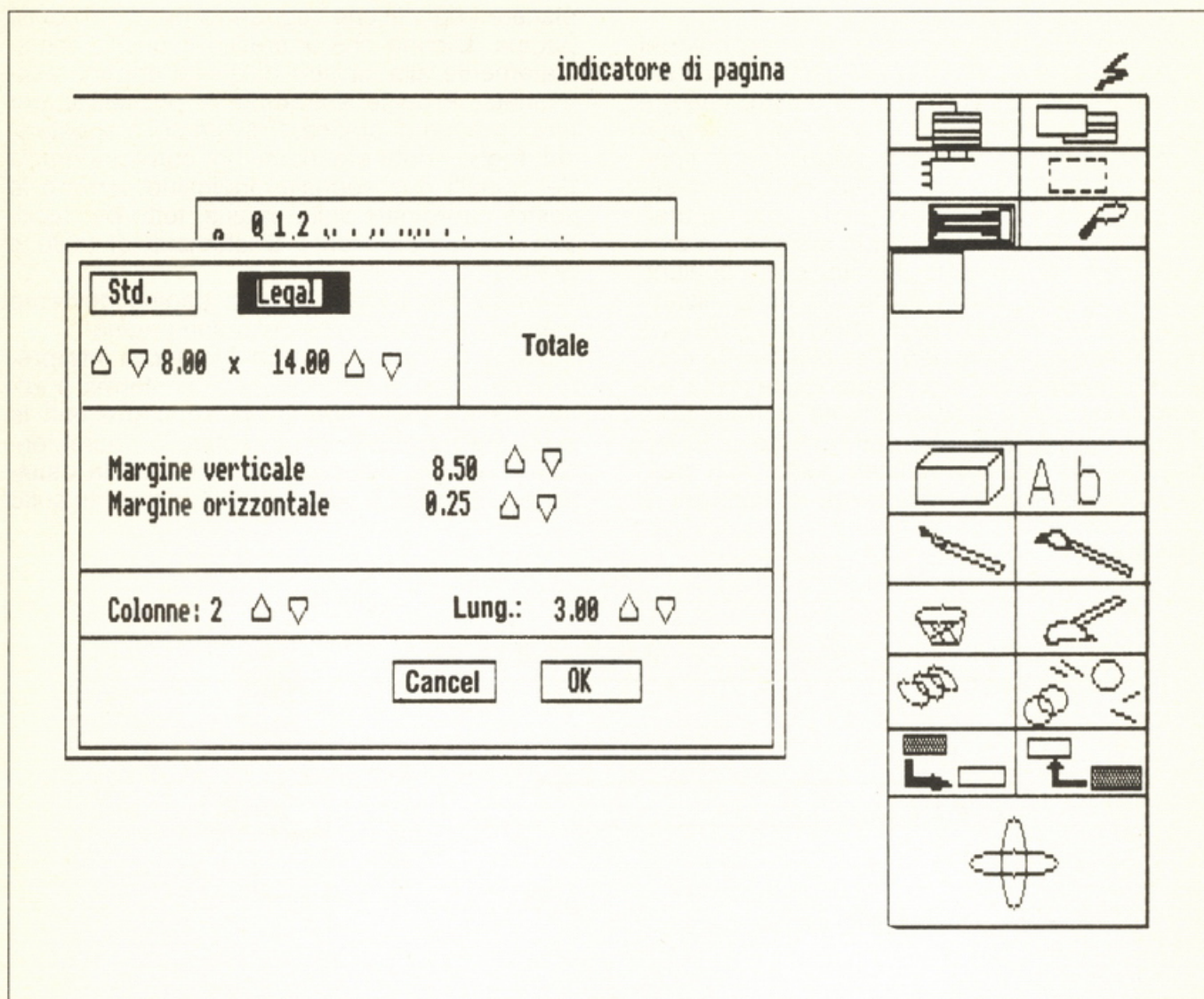



FIGURA 4

l'alto aumenta il valore della dimensione e viceversa). Due formati particolarmente diffusi sono lo standard (8X11) ed il legal (8X14). Ecco perchè sono stati previsti due riquadri per selezionarli velocemente. Scegliamo il formato legal.
Quindi i margini verticali e orizzontali. Questi possono variare rispettivamente tra 0 e 7 e tra 0 e 4, rispecchiando i limiti imposti per la dimensione della pagina. Fissiamo il margine verticale a 0.50 e quello orizzontale a 0.25.
Il numero delle colonne: ogni programma per DTP che si rispetti deve prevedere la gestione di più colonne sulla stessa pagina. Possiamo controllare fino ad un massimo di 15 colonne. La larghezza di ogni colonna può essere al massimo 8 pollici (la larghezza delle colonne è l'ultimo dei valori specificabili nel dialog box).
Naturalmente questi valori devono essere scelti in modo coerente relativamente alle caratteristiche fissate precedentemente (insomma non potete far stare 15 colonne di 8 pollici in un foglio al massimo largo 8 pollici, mi sembra ovvio). Confermiamo con "OK".
Come già accennato, selezionando invece l'altra voce riguardante il formato della pagina possiamo controllare i parametri in riferimento alla sola pagina corrente. Così, per esempio, possiamo stabilire in generale che tutte le pagine del documento a cui stiamo lavorando devono avere tre colonne, meno la prima pagina che ne deve avere cinque. Questa opzione non necessita di ulteriori spiegazioni in quanto il dialog box che compare è esattamente

uguale a quello appena esaminato.
Torniamo al programma. Ora il dialog box del formato è sparito e la pagina di lavoro correntemente selezionata (la n. 1 nel nostro caso) è totalmente visibile. Su di essa è stata disegnata una ripartizione a linea tratteggiata che tiene conto dei margini e del numero di colonne selezionati. Se queste linee guida, che naturalmente non verranno inviate in stampa insieme al resto del documento, intralciano in qualche modo il lavoro, esiste la possibilità di disattivarle (fermo restando la possibilità di riattivarle in un qualsiasi momento). Per disattivarle dobbiamo premere sulla seconda icona della seconda fila, quella rappresentante un rettangolo a linee tratteggiate. Alternativamente potremo disattivare e riattivare le linee guida. Allo stesso modo possiamo disattivare o riattivare a piacere i righelli che seguono il perimetro della pagina. L'icona che interessa è quella immediatamente alla sinistra di quella appena esamainata. Provate entrambe le possibilità per fare un poco di pratica. Provate poi a spostarvi sul foglio: noterete come in corrispondenza dei righelli due segnalini indichino sempre le vostre coordinate sulla pagina, tutto per facilitare il posizionamento di elementi di testo e grafica.
Volendo visualizzare le altre pagine dovremo utilizzare la prima voce del menu pagina:
Il dialog box che compare è di facile interpretazione. Oltre ai rettangolini di conferma o annullamento delle operazioni sono presenti le solite freccette per incrementare o decrementare il numero della pagina che si vuole visualizzare. Provate a selezionare 2. Otterrete sullo

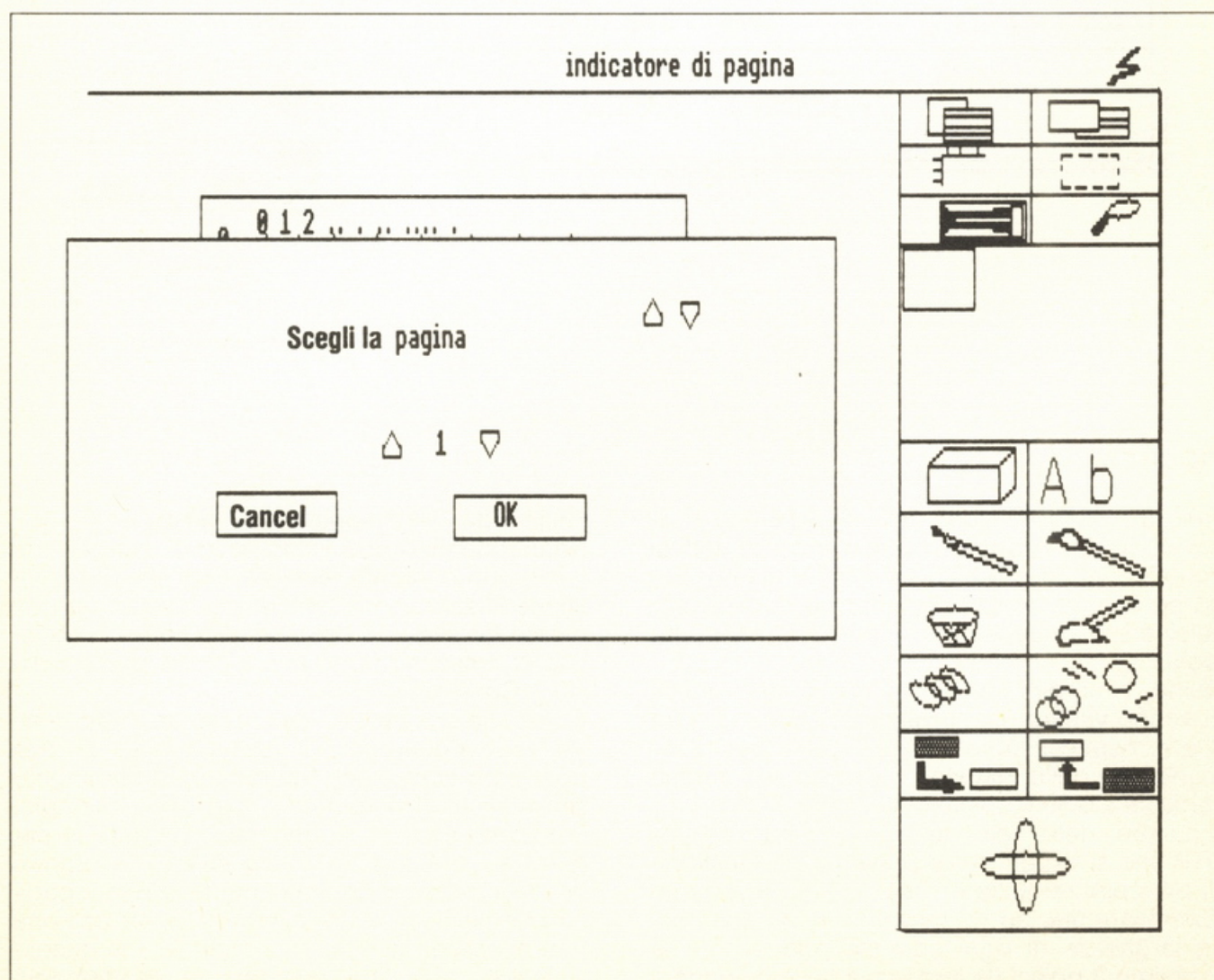
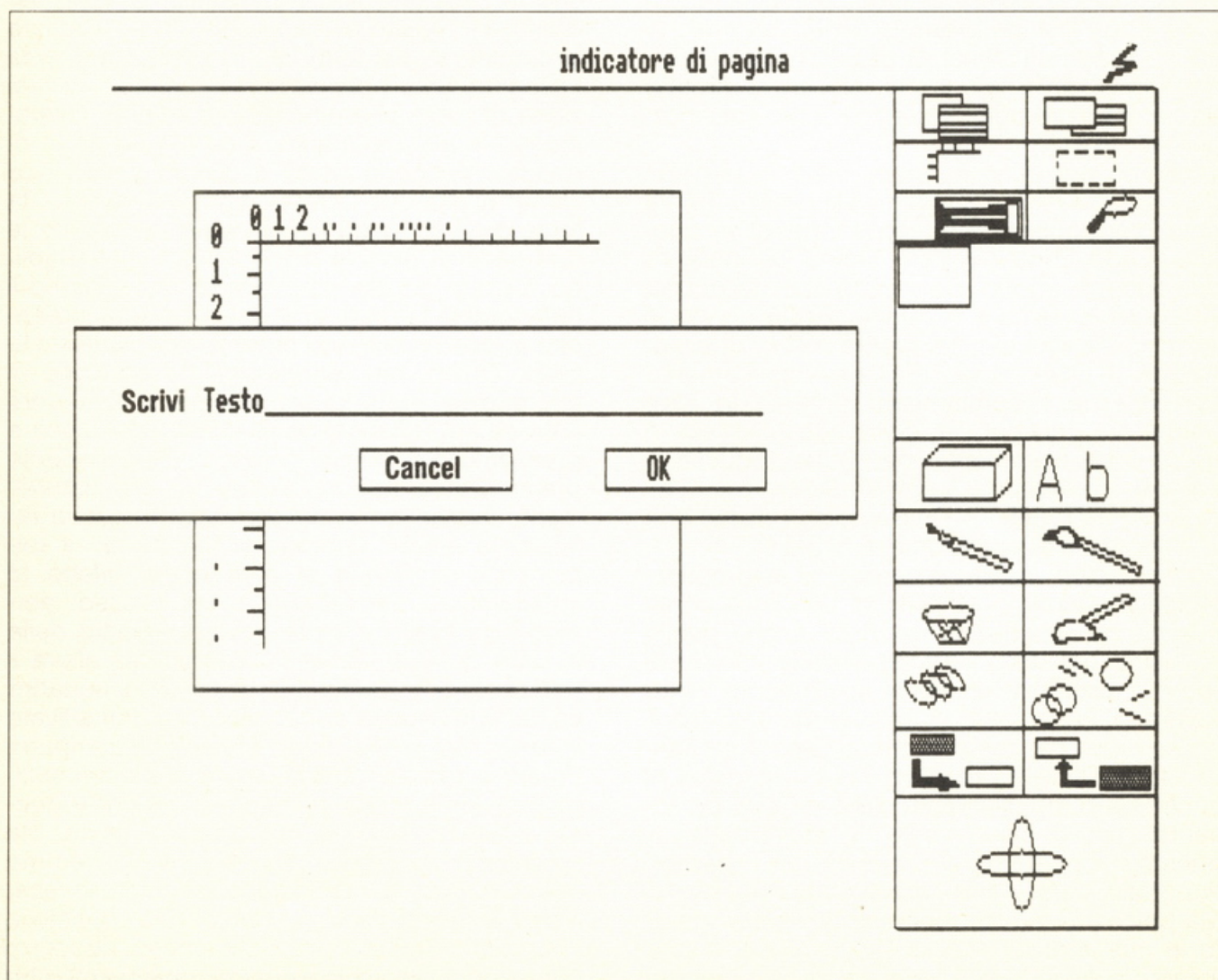
FIGURA 5

schermo una replica della pagina 1: cioè stessa marginatura, numero di colonne, ecc. Questo naturalmente perchè avete fissato tali caratteristiche per tutte le pagine con la relativa opzione. Tornate alla pagina 1.
OK, siamo pronti per inserire testo e grafica. Entrambi devono essere inseriti in riquadri (box in inglese) che possono essere posizionati a piacere sulla pagina. Quindi, prima scegliamo un riquadro sulla pagina, poi decidiamo il testo o la grafica da inserire (non è possibile inserire nello stesso riquadro testo e grafica, ma poichè i riquadri possono sovrapporsi questa non è una reale limitazione, come vedremo in seguito). Selezionate la prima icona della quarta riga, quella rappresentante una scatola. L'icona verrà evidenziata con un colore diverso ma apparentemente non accadrà nulla. In realtà ora potete spostarvi sulla pagina e definire tutti i riquadri che volete. Portatevi per esempio in alto a sinistra nella pagina, vicino allo 0,0 ma all'interno delle linee guida della prima colonna. Premete il pulsante di fuoco e spostatevi con il joystick, mantenendolo premuto, verso l'angolo opposto della pagina. Potrete in questo modo "allargare" un rettangolo, segnato con linee tratteggiate, che rappresenta un riquadro. Createlo largo un due pollici e mezzo circa ed alto un due pollici, in modo che sia contenuto completamente all'interno della prima colonna. Rilasciate il pulsante di fuoco. Le linee da tratteggiate diventano continue e lampeggianti. Il lampeggio indica sempre quale riquadro tra quelli creati è attivo in quel momento. Se non siete soddisfatti del riquadro ottenuto potete cancellarlo (così

FIGURA 6

come potete fare con qualsiasi riquadro una volta selezionato) con l'icona rappresentante il cestino. Naturalmente dovrete confermare tramite un dialag box le vostre intenzioni. Create poi un secondo riquadro sotto il primo (scegliete voi le dimensioni). Se siete soddisfatti delle dimensioni di un riquadro ma lo volete in un altra posizione lo potete fare. Prima però dovete disattivare l'icona di creazione riquadri in modo che non sia più evidenziata. Poi spostatevi con il cursore a croce sul riquadro che volete riposizionare, preme il pulsante di fuoco e mantenetelo premuto spostandovi contemporaneamente sulla pagina. Il riquadro sarà di nuovo disegnato a linee tratteggiate e, cosa molto più importante, seguirà docilmente i vostri spostamenti. Un riquadro selezionato per un riposizionamento automaticamente diventa quello corrente. Se il riquadro contiene testo o grafica e non è vuoto come questi appena creati, devono essere effettuati parecchi calcoli da parte del programma. In questi casi, in cui si chiede all'utente di aspettare per la terminazione delle operazioni, viene visualizzato un piccolo orologio: attendere con pazienza, per favore ...
Tentiamo ora di inserire del testo in uno dei due riquadri (selezionatene uno a caso). Prima di tutto dobbiamo disattivare l'icona di creazione riquadri, come già visto. Quindi decidere tra due linee di azione. Se il testo che dobbiamo introdurre si risolve in poche parole conviene utilizzare l'icona di inserimento rapido di testo. Rapido in quanto non richiede il caricamento dell'editor e l'espletamento di tutte le altre operazioni collegate. L'icona che interessa è quella immediatamente alla destra di quella di creazione riquadri, rappresentante una "a" maiuscola ed una "b" minuscola. Il dialog box che compare appare come in figura 6.
Come potete vedere, il cursore è automaticamente posizionato all'inizio di una linea continua, la cui lunghezza stabilisce anche quella massima del testo che è possibile introdurre (però è possibile un certo scorrimento verso destra). L'unico tasto di editing che funziona è il "Del" che consente di cancellare un carattere alla volta. Sono presenti i due rettagolini di conferma o annullamento delle operazioni. Inserite "prova inserimento" e confermate. A questo punto il programma cercherà i caratteri tipografici (font) correntemente attivi sul disco. Ma poichè in questo momento se avete seguito le mie istruzioni nel drive dovrebbe essere inserito il disco lavoro, questi font non saranno trovati. Il programma naturalmente ci avverte con un dialog box. Semplicemente sostituiamo il disco lavoro con il disco programma e chiediamo di riprovare. I font saranno caricati e sarà il programma stesso a richiedere l'inserimento del disco lavoro. Ricordatevi molto bene questa sequenza di operazioni che dovrà essere ripetuta ogni volta che il programma non trova qualche file sul disco lavoro.
Altro avvertimento: una volta inserito del testo in questo modo non potremo riutilizzare sul riquadro l'opzione di inserimento rapido (possiamo sempre però richiamare l'editor per eventuali modifiche). Noterete, una volta confermato l'inserimento ed effettuati i dovuti scambi di dischetti, una riga di testo, molto in piccolo e praticamente illeggibile, nel riquadro. Questo perchè la pagina in realtà è decisamente più grande di quella che appare sul video ed il testo è scalato di conseguenza, anche in relazione alle dimensioni del font (vedremo in seguito come sia possibile scegliere le dimensioni del font). Molto intelligentemente i programmatori hanno implementato una funzione di zoom che permette di leggere chiaramente, in ingrandimento, il contenuto di un riquadro. Vengono usate a questo scopo due icone: quella con la lente di ingrandimento (la terza della seconda fila) e quella grossa tra le due serie di piccole contenente un rettangolino. L'icona grossa rappresenta la pagina ed il rettangolino la parte di questa che sarà ingrandita e resa visibile non appena viene attivata la lente. Quindi per ingrandire una porzione di una pagina, prima ci spostiamo con il cursore a croce sul rettangolino all'interno dell'icona e premiamo il pulsante di fuoco. Mantenendolo premuto sulla pagina grande appare, naturalmente ingradito ma nella stessa posizione relativa, lo stesso rettangolo. Spostando il rettangolino sull'icona si avrà come effetto lo spostamento del rettangolo più grosso, permettendo così un facile posizionamento della finestra di ingrandimento. Posizionate allora il rettangolino in modo che sia visibile il riquadro contenente il testo appena inserito. Poi attivate la lente. Meraviglia Ecco il testo che compare. Potete a questo punto ancora spostarvi sulla pagina come prima ma capite bene che a questo livello di ingrandimento non è facile. Ma cerchiamo di essere più esigenti. Vorremmo poter mutare la dimensione del testo o scegliere un altro stile tipografico Tutto questo è possibile tramite le voci del menu riquadro, che sono attive sia in modo ingrandimento che

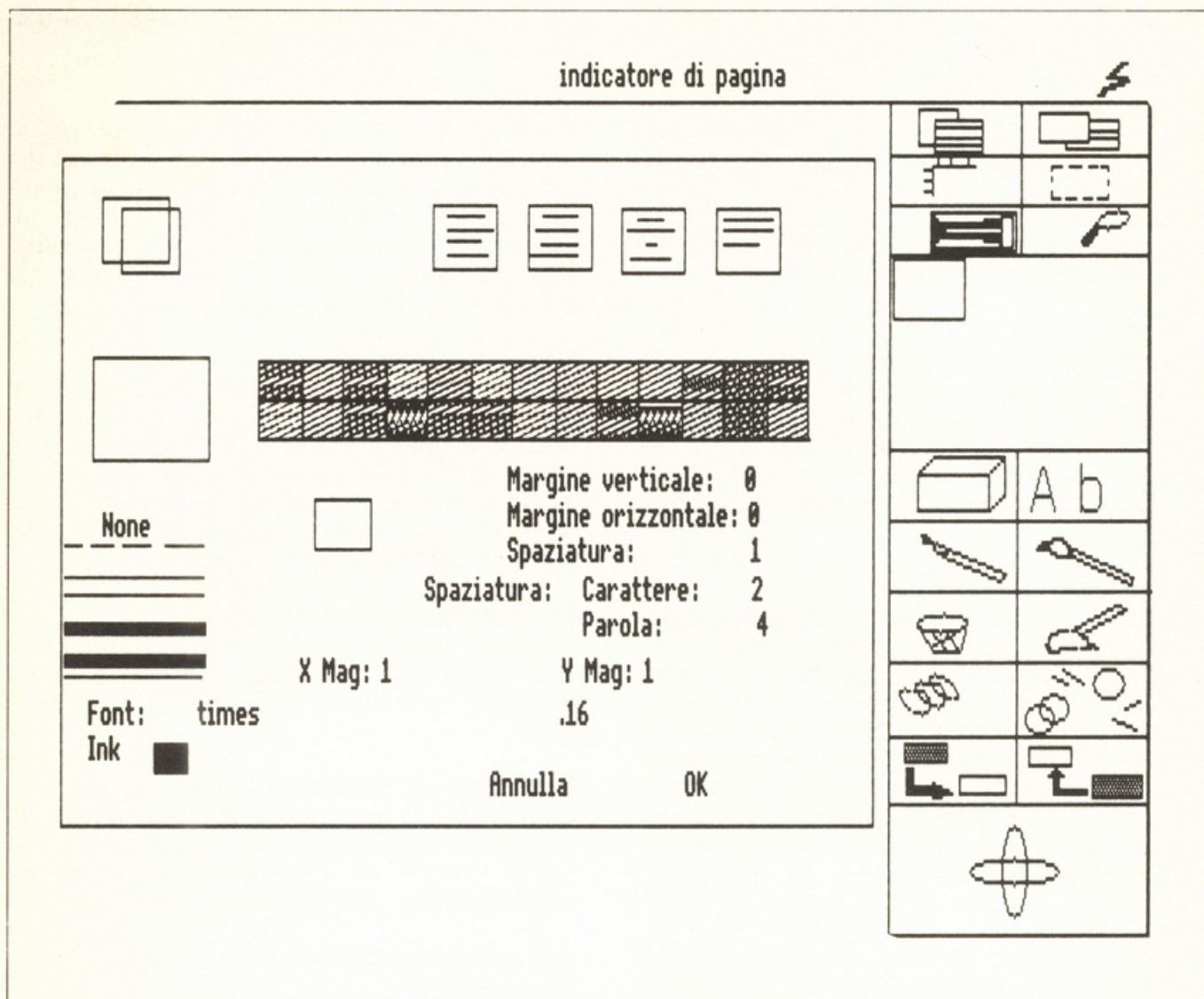



FIGURA 7

normale. La logica di funzionamento è simile a quella utilizzata per stabilire il formato: (figura 7)
Con la seconda delle due voci disponibili possiamo stabilire alcune caratteristiche che verranno automaticamente "ereditate" da ogni nuovo riquadro creato. Con la prima invece si possono assegnare valori diversi per i singoli riquadri. A parte questo i dialog box che vengono visualizzati sono perfettamente identici. Esaminiamoli.
NOTA: per vedere in tempo reale gli effetti conseguenti al mutamento dei valori associati alle caratteristiche vi conviene creare un riquadro, riempirlo con del testo con l'opzione di inserimento rapido e selezionare la voce riguardante le modifiche locali (la modifica singola di cui sopra) del riquadro. Infatti le modifiche apportate con la voce relativa alle modifiche globali (quelle che ho definito "ereditate") diventano attive solo con la creazione di un nuovo riquadro.

Sovrapposizione
Partendo dalla sezione in alto a sinistra troviamo un icona formata da due rettangoli intersecantisi. Con questa icona decidiamo come dovrà apparire un nuovo riquadro quando viene posizionato in modo da sovrapporsi con un altro. Intuitivamente potrà accadere o che il nuovo oscurerà quello vecchio oppure che si abbia un effetto di trasparenza. L'effetto trasparenza è quello attivo per default ed è denotato dai due rettangoli intersecantisi con tutti i

lati visibili. Se però premiamo con il pulsante di fuoco sull'icona, questa si modificherà in modo tale da nascondere uno dei due rettangoli (i riquadri) sotto l'altro (effetto oscuramento). Per vedere la differenza dovreste creare due riquadri, riempirli di testo o grafica, sovrapporli e cambiare l'apparenza di questa icona (potrete fare comodamente la prova quando avremo esaminato le altre opzioni ed avremo imparato ad inserire la grafica).

Ombra
L'icona immediatamente alla destra di quella appena considerata per default appare come un semplice rettangolo. Se però la selezioniamo con il pulsante di fuoco un ombra verrà aggiunta ai contorni. Parallelamente un effetto ombra verrà associato al riquadro in questione.

Giustificazione del testo
Le quattro icone che seguono sulla riga regolano la giustifazione del testo inserito nel riquadro. Ovviamente la selezione di un icona (che viene evidenziata in un altro colore) esclude automaticamente la selezione di un,altra. Il significato delle icone è intuitivo. Se selezioniamo la prima il testo verrà giustificato (allineato) a sinistra, con la seconda a destra, con la terza centrato nel riquadro e con l'ultima giustificato sia a sinistra che a destra.

Riempimento
È anche possibile forzare il riempimento del riquadro con un retino tra 26 diversi. Per default è selezionato il retino vuoto (in pratica niente riempimento). Selezionando con il joystick uno qualsiasi dei retini si avrà l'effetto voluto (provate).

Tipo di linea per il perimetro
Se sono attive le linee perimetrali (vedere opzione seguente) possiamo stabiire lo stile con cui devono essere tracciate. Per default è selezionato lo stile nullo (in pratica le linee non vengono tracciate). L'utente può però selezionare uno stile qualsiasi tra i cinque disponibili.

Linee perimetrali
L'icona immediatamente alla destra della sezione stili-linea, che appare come un rettangolo semplice, controlla quali linee perimetrali del riquadro devono essere visualizzate e stampate. Le possibilità sono tre: tutte le linee, solo quelle verticali o solo quelle orizzontali. Usate il pulsante di fuoco per passare da una modalità all'altra ciclicamente.

Margine verticale
Stabilisce quanto spazio viene lasciato dal limite superiore del riquadro al punto in cui inizia il testo o la grafica. Per modificare il valore proposto per default (0) posizionatevi sul numero vicino alla voce in questione e premete il pulsante di fuoco. Inserite quindi il margine desiderato e confermate con <Return>.

Margine orizzontale
Stabilisce quanto spazio viene lasciato dal limite sinistro del riquadro al punto in cui inizia il testo o la grafica. Per modificare il valore proposto per default (0) posizionatevi sul numero vicino alla voce in questione e premete il pulsante di fuoco. Inserite quindi il margine desiderato e confermate con <Return>.

Spaziatura tra righe di testo
Stabilisce quanto spazio viene lasciato tra una riga e l'altra di testo. Per modificare il valore proposto agite come nelle due opzioni precedenti.

Spaziatura tra caratteri e parole
Stabilisce quanto spazio viene lasciato tra un carattere ed un altro di una parola o tra due parole di testo. Per modificare il valore proposto agite come nelle tre opzioni precedenti.

Fattore di ingrandimento/rimpicciolimento orizzontale (X)
Una caratteristica super Possiamo decidere di mutare la scala in orizzontale del testo o della grafica. In questo modo è assai facile ottenere scritte "giganti". Provare per credere. Il fattore di ingrandimento/rimpicciolimento può variare da un ottavo a otto.

Fattore di ingrandimento/rimpicciolimento verticale (Y)
Una caratteristica super Possiamo decidere di mutare la scala in verticale del testo o della grafica. Il fattore di ingrandimento/rimpicciolimento può variare da un ottavo a otto.

Font
Sono disponibili diversi caratteri tipografici, per tutti i gusti. Per mutare quello correntemente attivo premete il pulsante di fuoco in corrispondenza del nome del font: i font disponibili sul disco inserito in quel momento nel

drive sono presentati sequenzialmente. È naturalmente possibile cambiare disco (ciò comporterà qualche richiesta di scambio ogni qual volta se ne presenterà la necessità).

Inchiostro
Due sono gli inchiostri disponibili (selezionabili con le solite modalità): il nero, attivo per default, ed il bianco. Si possono così ottenere effetti notevoli come un riquadro tutto nero con scritte bianche (in negativo).
Se il dialog box per l'inserimento rapido di testo non soddisfa le nostre esigenze possiamo ricorrere all'editor, molto più flessibile. Sotto la seconda voce del menu troviamo l'opzione, è la prima, che richiama l'editor. Grazie ad esso possiamo comporre testo a tutto schermo, come nell'editor del Basic, che sarà memorizzato in un buffer in memoria centrale. Da qui potremo trasferirlo in un qualsiasi riquadro *VUOTO*. OK, provate ad accedere all'editor. Come accennato vi trovate su uno schermo di lavoro su cui potete introdurre testo come se steste introducendo un listato di Basic. Inserite semplicemente una frase dopo l'altra. Andate a capo con <Return>, cancellate con <Del>. Non preoccupatevi della formattazione del testo, cioè dell'allineamento, ecc. A questo penserà automaticamente il programma usando le caratteristiche che si possono fissare a piacimento come abbiamo appena visto per la sezione parametri riquadri Terminato l'inserimento premete il pulsante di fuoco e confermate l'uscita. Ricordate: durante tutte queste operazioni il programma potrà chiedere di sostituire qualche disco di tanto in tanto dal drive. Una volta tornati nel programma principale selezionate un riquadro nuovo o createlo. Poi selezionate l'icona con sopra la matita ed il gioco è fatto: il testo viene trasferito nel riquadro. Bene, se avete provato un po' tutte le possibilità è probabile che vi ritroviate con il foglio un pochino pasticciato. Meglio ricapitolare: dò per scontato che a questo punto abbiate creato due riquadri con dentro del testo con caratteristiche a piacere. È arrivato il momento di analizzare la funzione del resto delle icone che si trovano al di sopra di quella per il posizionamento della finestra di visibilità per il modo ingrandimento. Cominciamo con le prime due icone della prima riga. Per apprezzarne l'utilità create prima un riquadro che sia completamente contenuto nel primo che avete creato. Problema: quale dei due deve avere la priorità di visualizzazione? Selezionando un riquadro e poi la prima icona lo porteremo per così dire in primo piano relativamente ad altri che lo intersecano. Viceversa selezionando la seconda.
La funzione dell'icona vicino alla lente di ingrandimento è semplice: elimina i contorni guida dei riquadri (non le linee perimetrali), mantenendo inalterato ovviamente il contenuto, testo o grafica che sia. E continuiamo a parlare di grafica. Il procedimento che consente l'inserimento di elementi grafici nella pagina segue la solita logica. Si richiama l'editor grafico, si salva il disegno in memoria centrale ed eventualmente su disco e lo si inserisce poi nei riquadri desiderati (che devono essere vuoti). L'opzione che richiama l'editor grafico è la seconda della seconda voce dei menu. La schermata che compare è quella di figura 8.
Abbiamo il solito cursore a croce ed una nuova griglia di icone. Qualcuno potrebbe obiettare che questa griglia priva il disegnatore di una non disprezzabile area di schermo. Io risponderei dicendo che la griglia scompare non appena si inizia a disegnare o si inizia una qualsiasi altra operazione (che non sia la selezione di un icona, naturalmente). Il tasto funzionale F7 richiama la griglia sullo schermo se non è visibile. Commentiamo l'uso delle icone procedendo per righe da sinistra verso destra.

Pennino piccolo
L'utente ha a disposizione diverse misure di "pennino da disegno". Questa icona seleziona la misura più piccola.

Pennino medio
Seleziona la misura media di pennino.

Pennino grande
Seleziona la misura grande di pennino.

Le modalità di selezione sono quelle già viste per gli altri tipi di icona nel programma principale. Il bordo del riquadro relativo al pennino selezionato verrà evidenziato in grassetto. Effettuata la scelta della misura del pennino si può iniziare a disegnare utilizzando il joystick. Spostandosi sullo schermo sensa premere il pulsante di fuoco non produrrà segni visibili che possono essere invece lasciati premendolo. Ci possiamo spostare naturalmente in tutte le direzioni, anche in diagonale.

Spray
L'effetto prodotto da questa funzione ricorda

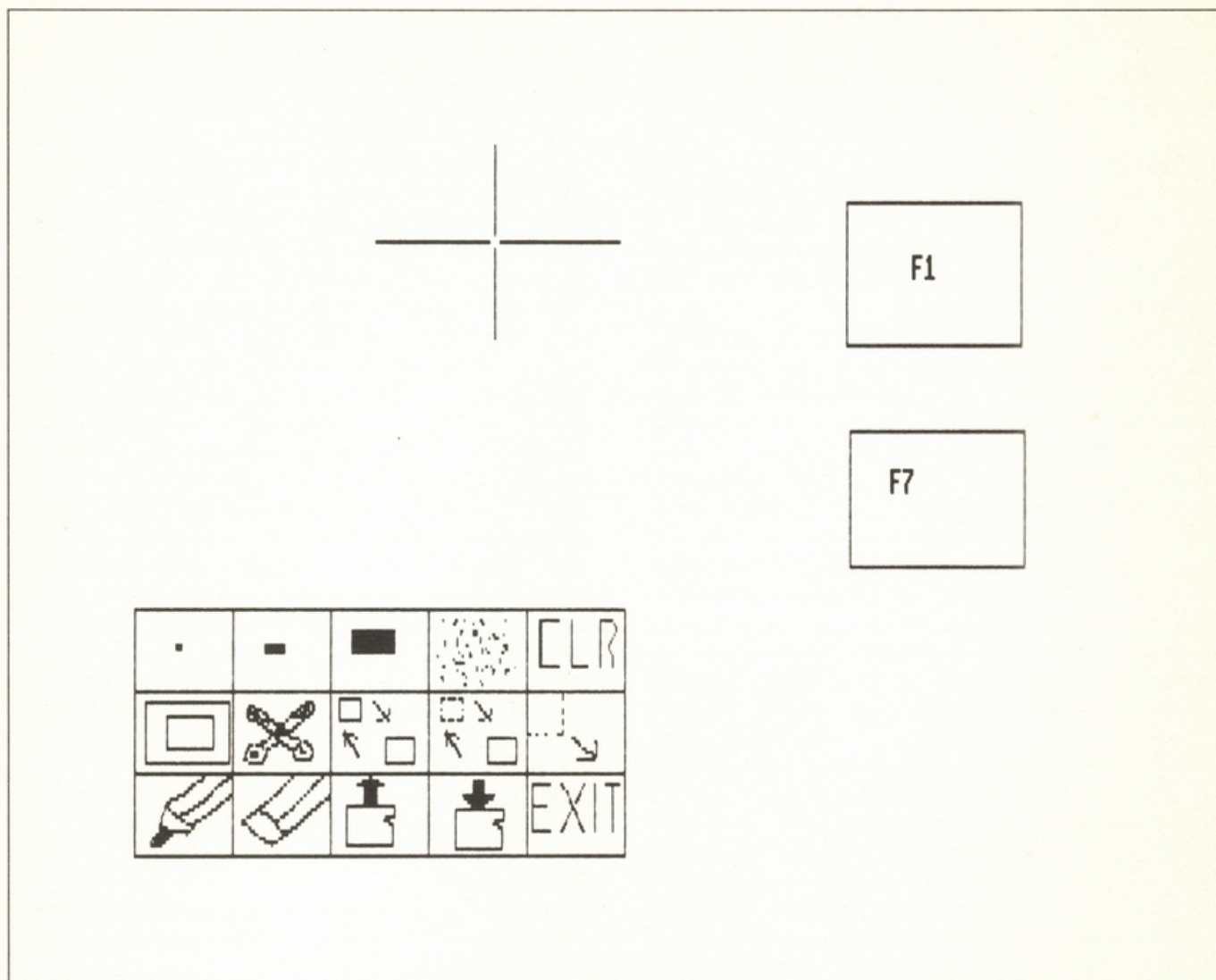



FIGURA 8

molto quello che potremmo ottenere usando una bomboletta spray di vernice su un foglio di carta. Premendo poco anneriremo solo pochi punti e viceversa. Nel caso limite, premendo in continuazione nella stessa posizione, riempiremo completamente la sezione di schermo interessata.

Pulizia schermo
Ovviamente serve per cancellare il disegno. Data la pericolosità insita nell'erronea selezione di questa icona è richiesta una conferma tramite un dialog box.

Selezione di un blocco del disegno e flip orizzontale
Per capire l'effetto associato a questa icona disegnate una figura non simmetrica (per esempio un rettangolo abbastanza allungato orizzontalmente con un rettangolino all'interno tutto spostato a sinistra o a destra). Selezionate poi questa icona. Vi sarà permesso di selezionare con il joystick una sezione di schermo rettangolare (premendo il pulsante di fuoco in corrispondenza di un punto dello schermo e, mantenendolo premuto, spostandosi lungo il foglio da disegno). E questo conclude l'operazione di selezione di un blocco di disegno: vedremo tra poco la gamma delle operazioni orientate al blocco. Se a questo punto premete <Return> il contenuto della sezione rettangolare subirà un ribaltamento (flip in inglese) orizzontale.

Memorizzazione del disegno nel buffer
Le forbici dovrebbero suggerire l'idea del rita-

glio del disegno per usi futuri. In effetti selezionando questa icona il disegno viene registrato su di un file temporaneo sul disco, così che sia poi richiamabile automaticamente dal programma principale per essere inserito in un riquadro. L'operazione richiede del tempo (più o meno a seconda della complessita del disegno).

Copia di una sezione dello schermo in un'altra
Selezionate usando l'icona flip orizzontale una sezione di schermo (ma non confermate con <Return>). Premete F7 per riottenere sullo schermo la griglia delle icone. Selezionate poi questa icona. Comparirà sullo schermo un rettangolo della stessa dimensione di quello appena selezioato ma vuoto. Questo può essere posizionato con il joystick nella posizione in cui si vuole eseguire l'operazione di copia. Terminate l'operazione premendo il pulsante di fuoco.

Spostamento di una sezione dello schermo
Selezionate usando l'icona flip orizzontale una sezione di schermo (ma non confermate con <Return>). Premete F7 per riottenere sullo schermo la griglia delle icone. Selezionate poi questa icona. Comparirà sullo schermo un rettangolo della stessa dimensione di quello appena selezionato ma vuoto. Notate come a differenza dell'operazione di copia la sezione originale del disegno sia scomparsa. Il rettangolo può poi essere posizionato con il joystick nella posizione in cui si vuole eseguire l'operazione di spostamento. Terminate l'operazione premendo il pulsante di fuoco.

Cambiamento di scala
Una possibilità che non tutti i programmi di DTP offrono.
Selezionate usando l'icona flip orizzontale una sezione di schermo (ma non confermate con <Return>). Premete F7 per riottenere sullo schermo la griglia delle icone. Selezionate poi questa icona. Il rettangolo selezionato sarà affiancato da una retta. Questa rappresenta la base di un rettangolo che può essere ingrandito o rimpicciolito sullo schermo spostandosi con il joystick.
È una rappresentazione delle nuove dimensioni a cui verrà portata la sezione di disegno selezionata. Fissato in questo modo il fattore di scala confermate l'operazione con il pulsante di fuoco.

Modo disegno
Forza l'editor grafico ad entrare in modo disegno con il pennino correntemente selezionato (la griglia delle icone viene rimossa dallo schermo).

Modo cancellazione
Forza l'editor grafico ad entrare in modo disegno con il pennino correntemente selezionato (la griglia delle icone viene rimossa dallo schermo). A differenza del modo disegno invece di disegnare i pennini cancellano una corrispondente area dello schermo.

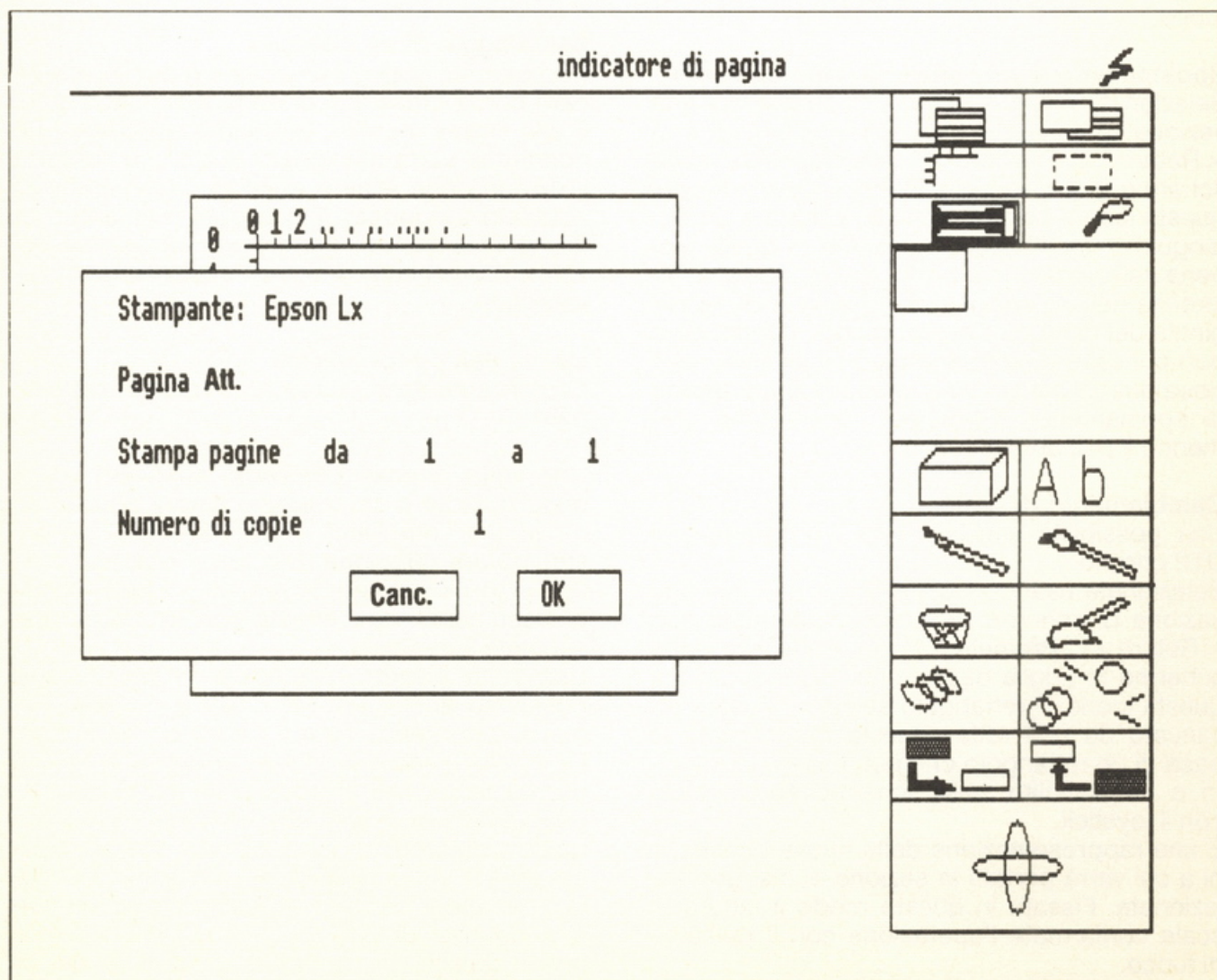
Caricamento di un disegno precedetemente salvato
Compare un dialog box uguale a quello esaminato per l'apertura di un documento esistente. Da questo possiamo selezionare un disegno dal dischetto inserito in quel momento nel drive.

Salvataggio di un disegno
Compare un dialog box uguale a quello esaminato per la creazione di un nuovo documento. E alla stessa maniera possiamo specificare un nome che verrà assegnato al file che conterrà il disegno che stiamo editando (così come lo abbiamo sviluppato fino a quel momento: affinchè il file rispecchi modifiche successive dovremo ovviamente ripetere l'operazione di salvataggio).

Uscita dall'editor grafico
Semplicemente si ritorna al programma principale.

Una volta ritornati possiamo scegliere un riquadro vuoto o crearne uno nuovo ed inserire il disegno "ritagliato" (ATTENZIONE: non basta salvare Bisogna per forza usare l'icona con le forbici dell'editor grafico). L'operazione di inserimento va effettuata con l'icona rappresentante il pennello.
Una volta inserita una figura in un riquadro possiamo anche riposizionarla a piacere. Prima di tutto selezionate il riquadro che la contiene. Poi prendete in considerazione quella grossa icona che si trova nella parte inferiore dello schermo, quella che sembra una stella a quattro punte. È divisa in cinque settori: quattro grosso modo triangolari più quello centrale. Premete il pulsante di fuoco proprio in corrispondenza di quest' ultimo. Così facendo avete selezionato la figura contenuta nel ri-

quadro per un successivo riposizionamento. Potete infatti spostare interattivamente il riquadro, e con esso la figura, premendo il pulsante di fuoco in corrispondenza dei settori triangolari: ognuno corrisponde ad uno spostamento nella direzione cardinale puntata.
Non rimane che commentare l'ultima categoria di icone, tutte riguardanti un'altra potentissima funzionalità: le catene. Queste consistono in una sequenza di riquadri collegati tra loro come gli anelli appunto di una catena. Se il testo che si chiede di inserire per esempio nel primo anello di una catena non può essere completamente contenuto, verranno utilizzati altri anelli della catena. In questo modo possiamo far iniziare un articolo in un punto di una pagina e terminarlo in un altro con poche semplici operazioni. Prima di tutto create i riquadri che volete collegare in catena. Posizionatevi sul riquadro con cui desiderate iniziare la catena e selezionatelo. Poi attivate l'icona della catena (quella a sinistra delle due) in modo che sia evidenziata con un altro colore. Poi spostatevi sul riquadro che volete far diventare il secondo "anello" della catena e selezionatelo. Di nuovo selezionate la catena e il terzo anello e così via. Ora potete spostarvi avanti e indietro lungo gli anelli della catena usando le due icone sotto quelle rappresentanti le catene. Inoltre potete spezzare una catena selezionando il suo primo anello e successivamente l'icona con la catena spezzata. Oppure potete cancellare il contenuto di tutti gli anelli di una catena selezionando l'icona dello scopino (come di rigore in questi tipi di operazioni pericolose dovete confermare l'operazione tramite un dialog

FIGURA 9

box). L'icona dello scopino usato su di un riquadro non in catena con altri ha come effetto la cancellazione del suo contenuto (ma non del riquadro stesso come avviene invece con l'icona del cestino).
Infine esaminiamo le restanti opzioni sotto le voci della barra menu. La prima opzione della prima voce visualizza un riquadro di informazioni generali. La seconda opzione consente l'apertura di un documento già esistente sul disco. Se al momento della selezione di questa opzione si stava editando un documento in memoria ci viene chiesto se si desidera prima salvarlo. Poi compare un dialog box uguale per contenuti e modi di interazione a quello già esaminato appena dopo il caricamento del programma. La terza voce salva il documento in memoria sul disco. È consigliabile di tanto in tanto usare questa opzione per prevenire accidentali perdite del lavoro fatto (interruzioni di corrente, ecc.). Quando vogliamo iniziare un nuovo documento dovremo usare la quarta opzione. Anche in questo caso dovremo decidere se salvare o meno eventuali documenti già caricati in memoria. Dopo di che compare un dialog box uguale a quello esaminato discutendo la creazione di un nuovo documento subito dopo il lancio del programma. L'ultima opzione sotto la prima voce della barra menu causa la terminazione del programma (dopo la solita richiesta di salvataggio di eventuali documenti in memoria). Relativamente alla seconda voce della barra menu rimangono da esaminare solo le ultime due voci. La penultima richiama l'editor di testo facendo in modo che eventuale testo contenuto nel riquadro correntemente selezionato venga caricato automaticamente dall'editor, pronto per la modifica. Questa opzione quindi non si attiva se nel riquadro non è presente del testo (a differenza della prima voce che richiama l'editor di testo senza caricare niente).
L'ultima opzione manda in stampa il documento. Il dialog box che compare è simile a quello in figura 9:
All'interno del riquadro è indicata la stampante correntemente selezionata. Sono attualmente in fase di sviluppo molti altri driver. Se al momento della pubblicazione saranno stati completati inseriremo anche un programma di installazione. In ogni caso non appena saranno disponibili ve li faremo avere. Inoltre per default è selezionata la pagina corrente per la stampa. Se vogliamo però possiamo decidere da che pagina a che pagina stampare. Come al solito basta modificare i campi informativi relativi nel modo che ormai dovreste aver imparato. Stesso discorso per il numero di copie desiderato.
Della terza voce del menu abbiamo già esaminato ogni opzione, come pure della quarta.
Tutte da vedere invece le opzioni dell'ultima voce.
Provando e riprovando vi sarete accorti come ogni volta che il programma deve rinfrescare il video per fargli rispecchiare le nuove caratteristiche di visualizzazione o nuovi inserimenti di riquadri o passaggi dal modo normale a quello ingrandimento, sono necessari parecchi accessi al disco. Di conseguenza siamo costretti anche a scambiare frequentemente tra loro il disco con sopra il programma e quello che contiene i dati. Per ridurre al minimo queste attività improduttive si è pensato di far decidere all'utente quali riquadri rappresentare, cioè previsualizzare sul video. Con la prima opzione si pretende la previsualizzazione di tutti i riquadri. Con la seconda solo del riquadro correntemente selezionato e con la terza di nessun riquadro.

PROGRAMMI DI UTILITÀ
Sul disco troviamo anche alcuni programmi di utilità che rendono decisamente più facile la vita all'utente. Esaminiamoli uno per uno.

PRINTER SELECT

Come suggerisce il nome, si tratta di un programma in grado di installare diversi tipi di driver per stampanti in grado di funzionare con il programma principale. Caricatelo con:

LOAD "PRINTER SELECT",8

e mandatelo in esecuzione con <RUN>. Selezionare un driver per la stampante corrispondente a quella in vostra dotazione (se non della stessa marca e modello almeno funzionalmente corrispondente: ad esempio il driver Epson dovrebbe funzionare abbastanza bene per l'enorme gamma di stampanti che si dichiarano Epson compatibili) è più importante di quello che si crede. Infatti ogni stampante è caratterizzata da una sua densità di stampa che si misura in numero di punti (pixel su carta) per pollice in orizzontale ed in verticale. Naturalmente maggiore è la risoluzione e migliore è la stampa. O, più realisticamente, maggiore è la risoluzione e più intelligente è il driver di stampa e migliore è il risultato. Mi spiego. Io oltre all'amato Commodore, compagno di tante battaglie, posseggo l'Archimedes. Bellissimo computer, super potente. Però, nonostante possegga anche un ottima stampante a 24 aghi Nec P2200, non sono ancora riuscito a procurarmi un programma che sfrutti appieno la sua terribile risoluzione di ben 360X360 punti per pollice... (per darvi un idea, la risuluzione delle stampanti laser standard è di 300X300 punti per pollice). Quindi ben venga un hardware sempre più potente, ma se manca il software adeguato serve a poco. Intelligentemente i programmatori di questo programma hanno preparato diversi driver di stampa per venire incontro a diverse necessità (e altri seguiranno).
Torniamo al programma. Per prima cosa dovete inserire il disco originale. Quindi premete la barra spaziatrice. Il programma di DTP fa uso di un file separato dal resto per il driver. Questa utility inizia con il leggere da questo il nome della stampante corrispondente (per default una Epson FX) e se devono essere inviati in stampa anche i line feed. Questi ultimi corrispondono a dei codici (10 in decimale) che forzano la stampante all'avanzamento di una linea. In genere questi codici sono inviati dai programmi alla stampante per iniziare una nuova riga. Però alcune stampanti avanzano automaticamente la carta quando arrivano alla fine del carrello e quindi tali codici risulterebbero in più ed anzi dannosi per la stampa che risulterebbe spaziata in modo incorretto. Ecco perchè è possibile controllare l'invio o meno di questi codici. Per default questo secondo parametro è SI (YES) .
Se vogliamo mutare uno di questi due parametri rispondiamo affermativamente alla richiesta che ci viene fatta. Immediatamente ci viene richiesto l'inserimento del disco (di solito è l'originale) che contiene i diversi driver di stampa. Premete la barra spaziatrice quando siete pronti. L'elenco dei driver disponibili viene caricato dal disco e presentato sul video. Possiamo ora spostarci lungo l'elenco usando i cursori. Il driver selezionabile in ogni momento è evidenziato in negativo. La conferma del driver va fatta premendo <Return> sulla voce corrispondente dell'elenco. Poi dovremo rispondere SI' o NO alla richiesta di settaggio del flag per l'invio o meno dei line feeds. Consultate il manuale della vostra stampante per sapere cosa rispondere (oppure provate in tutti e due i modi per determinare quello giusto...). Infine dobbiamo confermare o meno le scelte effettuate ed inserire il disco con il programma principale (che dovrebbe già essere inserito, se i driver si trovavano su questo stesso disco), premendo poi la barra spaziatrice.

CREATE WORK DISK

Questa utility serve per creare un nuovo disco di lavoro. Il che non significa semplicemente formattarli. Se avete un solo drive vi sarete resi conto della noia dovuta alla necessità dei continui scambi tra il disco del programma ed il disco dati. Bene, l'idea è quella di preparare un disco lavoro copiando su di esso tutti quei file di overlay, font, ecc. che devono essere caricati e scaricati in e dalla memoria. Così gli scambi di disco non sono più necessari Caricate il programma con:

LOAD "CREATE WORK DISK",8

e mandatelo in esecuzione con <Run>. La prima informazione che dobbiamo fornire è il codice dell'unita dischi che deve essere utilizzata. In questo modo i fortunati possessori di due drive potranno sfruttare questa possibilità. Se siamo in possesso di un solo disk drive questo è di solito indicato con "8". Se ne abbiamo due uno deve essere configurato come "9". Ecco spiegato

il perchè il programma attende per la selezione di uno di questi due valori. Scelto il drive dobbiamo comunicare se formattare il dischetto o meno, e qui vorrei fare le solite raccomandazioni del caso: la formattazione è un operazione fatale per eventuali precedenti informazioni contenute sul dischetto, perciò occhio... Poi ci viene chiesto sequenzialmente se desideriamo copiare sul disco di lavoro gli overlay ed i font. Il programma inizierà poi a leggere i file dei tipi selezionati ed a ricopiarli sul disco di lavoro. L'utente dovrà solo seguire le istruzioni sul video che gli comunicheranno di volta in volta quale disco inserire.

FILE CONVERTER

Ecco una riprova, se ancora ve fosse bisogno, dell'intelligenza degli autori di questo programma per DTP. Una delle difficoltà che i nuovi prodotti software devono superare è la lealtà dell'utente nei confronti dei vecchi. Inoltre se un prodotto concorrente calca già da qualche tempo le scene mondiali, una stuola di utenti avrà creato delle librerie di dati già pronti per l'uso (testi o disegni nel caso di programmi per il DTP) che potrebbero far gola anche a nuovi possibili utenti. Il problema viene aggirato se insieme al nuovo prodotto, come in questo caso, viene fornita un utility di conversione dati che adatta file di dati di altri programmi. Caricate il programma con:

LOAD "FILE CONVERTER",8

e mandatelo in esecuzione con <RUN>. Sul video, suddivisi come riguardanti testo o grafica, sono presentati una serie di noti programmi di word processor o di grafica da cui è possibile importare dati usando questa utility. Ogni formato testo o grafico è individuato da una lettera dalla A alla K e con esse va effettuata la selezione. Premuta la lettera corrispondente al formato desiderato viene letto dal dischetto correntemente contenuto nel drive la directory. Da questa, usando i cursori, potremo selezionare il file da convertire con <Return>. Il file viene quindi caricato in memoria e prima di proseguire ci viene chiesto di inserire il disco su cui vogliamo registrare il file convertito (premere la barra spaziatrice per confermare). Alternativamente possiamo visualizzarlo con <D>. Per ritornare al menu principale dovremo premere il tasto con la freccetta rivolta verso l'alto (il simbolo di elevamento a potenza, vicino all'asterisco).

FONT CONVERTER

Le stesse cose dette per il FILE CONVERTER valgono per questa utility. Essa infatti consente all'utente di utilizzare tutta la gama dei font che sono stati preparati per altri due famosissimi programmi, il Geos e Outrageous Pages. Caricate il programma con:

LOAD "FILE CONVERTER",8

e mandatelo in esecuzione con <RUN>. Due sono le opzioni offerte nella schermata che viene visualizzata (premere quindi 1 o 20). La prima richiama il convertitore per il Geos e la seconda per l'Outrageous Pages. Scelto il formato da convertire dobbiamo scegliere tra una copia globale ed una selettiva dei font. Nel primo caso ci verrà semplicemente richiesto di inserire il disco contenente i font da convertire e poi il disco che deve contenere la versione convertita. Nel secondo caso dovremo effettuare prima la scelta dei font che interessano da un elenco.

COPY DOCUMENTI

Ogni riquadro contente testo o grafica ha associato un file su disco che contiene tutte le informazioni necessarie a posizionarlo sulla pagina, le sue caratteristiche e, ovviamente il suo contenuto. Durante l'editing dei documenti spesso si decide di cancellare un riquadro, di metterlo in catena con altri e poi si cambia idea, ecc. Ogni modifica crea dei file temporanei sul disco che nella versione finale del documento non sono più necessari. Questa proliferazione di file non è auspicabile sia perchè crea confusione sia perchè porta via spazio vitale sul dichetto. Questa utility risolve il problema analizzando i file associati ad un certo documento ed eliminando quelli che non sono più necessari, ottenendo così una copia "pulita". Tramite il tasto funzionale F1 possiamo stabilire se usare lo stesso drive per effettuare l'operazione, indicato dal codice 8, oppure un secondo drive, che in questo caso sarà indicato dal codice 9. Quindi dobbiamo inserire il disco contenente il documento da "pulire" e premere la barra spaziatrice. Come al solito dovremo scegliere un documento da un elenco confermando con <Return> od annullando con il tasto di elevamento a potenza (freccetta rivolta verso l'alto). Il documento sarà caricato in più riprese, tra l'una e l'altra delle quali ci verrà chiesto di inserire il disco sorgente o quello destinazione.